Espacios en Blanco. Revista de Educación
ISSN: 1515-9485
revistaespaciosenblanco@gmail.com
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires
Argentina

Morchida Kishimoto, Tizuko
Jogos, brinquedose brincadeiras do Brasil
Espacios en Blanco. Revista de Educación, núm. 24, junio, 2014, pp. 81-105
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina

Disponível em: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539806007

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org
Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe , Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Jogos, brinquedose brincadeiras do Brasil

Games, toys and brincadeiras in Brasil

*Tizuko Morchida Kishimoto**

Resumo
Oartigo inclui reflexões sobrejogos, brinquedos e brincadeiras de crianças, jovens e adultosno Brasil.Discute as especificidades do brincar, a diferença entre a brincadeira da tradição e a popular, assim como de brincantes de gerações distintas. Obrincar infantilvaria em um país com dimensões continentais, decorrente de sua geografia e da multiculturalidade que o caracteriza e que, no entanto, mostrasimilaridades e diferenças na prática lúdica.O jogo do bicho, criado no Rio de Janeiro,considerado ato de contravenção, relaciona números, bichos e palpites dando aos brincantes adultos a possibilidade de imaginare criar. A hibridez da cultura lúdica dos tempos atuais revela a aproximaçãodas brincadeiras da tradição de jovens de diferentes países, evidenciando ao mesmo tempo a tradição e a mudança, o protagonismo dos brincantes, com o colorido da localidade e a identidade dos sujeitos,permanecendo sem mudança a estrutura do jogo.

Palavras-chave: jogo; brincadeira; criança – jovem – adulto.

Abstract
The article includes reflections on games, toys and play of children, youth and adults in Brazil. It discusses the specifics of playing, the difference between traditional and popular play, as well as that of different generations of those participating in the play. It highlights children's play in a country with continental dimensions, added to the multiculturalism that characterizes it, showing similarities and differences in playful practice. The animal game (a numbers game) created in Rio de Janeiro, which is considered a misdemeanor, relates numbers, animals and hunches, giving playing adults the chance to imagine and create. The hybridity of today's play culture reveals the closeness of traditional play among the youth from different countries, reflecting both preservation and change, the protagonism of the players with the subjects' local color and identity, making the structure of play remain unchanged.

Key words: game– toy – child – youth – adult.

*Docente e pesquisadora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Coordenadora do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos e do Museu da Educação e do Brinquedo. E-mail: tmkishim@usp.br

Jogos, brinquedose brincadeiras do Brasil

Se a infância é vista como reduto das brincadeiras, de crianças detentoras dos direitos aos brinquedos e às brincadeiras, há também, espaços lúdicos para jovens e adultos, o que implica pensar nos valores e significações postos por cada sociedade em seu tempo e espaço para a expressão da ludicidade.

Para Sarmento e Pinto (1999, p. 9), a infância, enquanto categoria social definida por limites etários tem "traços de intemporalidade e traços de variação sincrônica", incorporando ao mesmo tempo todas as crianças e cada uma delas com estatutos e papéis sociais diversos. A situação da infância varia em cada sociedade, o que remete para a questão da sua diversidade, relacionada às diferenças individuais, familiares, sociais, culturais, étnicas e de gênero, como menciona Vanderbroeck (2005, p. 9), para quem o termo diversidade inclui desde "a língua, o sexo, as características físicas, a origem social e a religião". O brincar, enquanto linguagem de um povo, incorpora as diferenças e diversidades de significações e das pessoas provenientes da cultura quereflete nasações, hábitos e práticas cotidianas.

A intensa circulação das pessoas pelos continentes cria uma configuração de lugares e de pessoas. Hoje somos, em sua maioria, imigrantes com identidades múltiplas, frutos de construções que se modificam. Os tempos atuais exigem outros valores diversos da aculturação, requerem a adaptação à diversidade e às rápidas mudanças provenientes das novas formas de vida, da tecnologia, do consumo, da mídia e da adoção da criatividade como um dos desafios para tornar crianças sujeitos ativos, agentes em suas brincadeiras. A cultura lúdica é uma cultura híbrida (Canclini, 2006), uma recriação criativa da cultura de diferentes adultos, de várias localidades e tempos, expressa pela criança, ou também, por jovens e adultos.

Pode-se perguntar, então, se os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são produtos de adultos? De adultos e crianças? Ou apenas de crianças?

Mouritzen (1998) indica que as culturas da infância, quando relacionadas ao brincar, tratam de três questões: produções criadas por adultos; produções criadas por adultos e crianças; e produções criadas pelas crianças. Um brinquedo pode ser construído por uma criança ou um adulto em suas casas com variados

materiais. Há outros produzidos pelos fabricantes, mas a produção, fabricação, distribuição e o uso do brinquedo industrial dependem de uma cadeia de ações e serviços, entre eles saber do que as crianças gostam, quais são mais adequados aos interesses de cada criança e ao agrupamento infantil, e o que os pais compram (Brougère, 1995). Nessa perspectiva, a produção de um brinquedo industrial depende dos interesses das crianças, dos pais e dos fabricantes. Mas não são apenas crianças que brincam. No campo lúdico, os sujeitos brincantes podem ser crianças, jovens e adultos.

O brincar torna-se um dos temas importantes da contemporaneidade capaz de quebrar fronteiras de diferentes áreas do conhecimento. A esse respeito, Santos (2003), em "Um discurso sobre as ciências", propõe a "analogia lúdica" como um dos "conceitos quentes" capazes de derreter as fronteiras em que a ciência moderna encerrou a realidade. A ação lúdica proporcionada pelo brincar tem essa potencialidade de penetrar nos campos das ciências da educação e integrá-los, embora esse processo não seja tranquilo.

Diante de sua importância, a natureza do brincar ou do jogar está sendo vista pelos atributos que a caracterizam: um pensamento de segundo grau, que se aplica às situações do cotidiano, como simular ser motorista, ou o ingresso no imaginário, que tem a ver com o desempenho do jogador, de uma reprodução interpretativa. Essa forma lúdica é configurada pela sequência de decisões do brincante quando se trata de um ser social com capacidade de decisão, com protagonismo, que também é embebida pela cultura na qual vive o brincante, acompanhada por regras, que provém do exterior, mas que podem ser negociadas ou construídas conforme o jogo avança e que orientam as ações lúdicas. Por não terem consequências na vida do brincante, as ações lúdicas tornam-se frívolas e, por dependerem das decisões do brincante, viram atos incertos e de difícil previsão.

Tais características podem ser resumidas em cinco atributos ou critérios do brincar, ou do jogo, que servem para distinguir a atividade lúdica de outras e aparecem em textos de pesquisadores (Brougère, op.cit.; Caillois, 1958; Huizinga, 1951; Kishimoto, 1996), que discutem a natureza do jogo, entre os

quais: formato de pensamento de segundo grau, similar ao faz de conta; decisão do brincante de entrar na brincadeira e do brincar ser uma sucessão de decisões ou que jogar é decidir; regra que se impõe do exterior ao jogador, que pode ser negociada ou construída à medida do jogo; frivolidade ou a minimização das consequências da atividade; incerteza.

Nem sempre o objeto conhecido como brinquedo serve como suporte de brincadeira. Ochocalho, o primeiro brinquedo infantil, foi talismã mágico para afugentar com seu ruído os maus espíritos na cultura chilena (Plath, 1998) e também de muitos povos indígenas no Brasil. A boneca era inicialmente objeto de cultos. Meninas nas terras de Roraima quando ganhavam esse brinquedo punham-se a orar, a cultuar a imagem. Não era para brincar. Em outros tempos servia para rituais de fecundidade, quando se colocavam bonecos de sexos preferidos na cintura de mulheres que buscavam ter filhos ou em rituais de enterro, quando se colocavam bonecos no formato de familiares para acompanhar o morto, ou ainda servia como suporte para divulgar a vestimenta da moda para as meninas mocinhas nos tempos do renascimento (Kishimoto, 1993).

A circularidade das brincadeiras torna difícil buscar suas origens. No entanto, há cores locais, em estruturas universais. O brincar de pegador em tempos da escravidão, nos redutos escravocratas, como São Paulo, Minas Gerais e Bahia, traz o personagem "capitão do mato" ou "capitão do campo" conforme a geografia da região para definir o pegador (Ibidem, 1993). Em outros tempos brincava-se de polícia e ladrão, ou na contemporaneidade, com a influência de culturas midiáticas predominam personagens do mundo televisivo como os do Pokémon, Mestres do Universo, Power Rangers, Yu-Gi-Oh, entre outros. Há ainda em rincões afastados no país, crianças que continuam utilizando os ossinhos para representar animais e fazendas em suas representações imaginárias. Crianças que vivem no Pará, na ilha de Combu, cercada pelo rio Guamá, vivem isoladas da capital Belém, que só se atinge por barco. A geografia delimita a vida da população que vive da pesca e da extração de frutos do açaí. Às margens do rio abundam palmeiras de buriti, de onde seus moradores extraem os frutos do açaí,

muito apreciado em centros urbanos. Esse modo de vida levam as crianças a reproduzirem o mundo do trabalho adulto brincando de pescar, de dirigir barcos, de vender açaí e produzir barcos com palmeiras de buriti (Teixeira, 2005). A população local utiliza também a palmeira de buriti, dotada de um caule poroso para produzir brinquedos. A madeira, que por sua porosidade torna-se leve e de fácil manipulação, expande o artesanato dos brinquedos populares.

Retomando a análise das brincadeiras da tradição, pode-se dizer que elas incluem a produção cultural de um povo, em certo período histórico, uma cultura não oficial, fluida, caracterizada pela oralidade e sempre em transformação incorporando criações anônimas das gerações que se sucedem. É uma cultura que se caracteriza pelo anonimato, pela tradição de agrupamentos infantis que os reproduzem, especialmente pela oralidade, que ficam gravados na memória das infâncias, que se conservam e se modificam pelo poder criativo do brincante. Embora antiga é também nova porque dispõe de uma estrutura cujo conteúdo se renova a cada brincadeira. Tais brincadeiras evidenciam o pertencimento de crianças e jovens a um grupo social que convive e partilha dos mesmos signos culturais, socializando-se, indicando seu lugar na sociedade e criando identidades, como evidencia Florestan Fernandes (1979) em "Trocinhas do Bom Retiro", em que se mostra como tais brincantesse expressavam em meados do século passado partilhando habilidades, valores e preconceitos.

Povos de vários lugares do mundo utilizam o brincar como forma de resiliência, para empoderar crianças e adultos que sofrem os impactos das guerras, de desastres naturais como terremotos e tsunamis, o abandono de crianças e mulheres ou de políticas sociais autoritárias que não focam o bem-estar do ser humano. Na extinta União Soviética, no final dos anos 1980, o terremoto na Armênia e a destruição da cidade e das escolas mobilizou brasileiros para a organização de propostas para pré-escolas em que os brinquedos eram o foco. Na década seguinte, na Colômbia, na região de Quindio, outro terremoto devastador levou grupos a organizarem eventos para a discussão do brincar e oferecer apoio à comunidade traumatizada e suas crianças. O Japão – um país castigado pelas catástrofes naturais em decorrência de uma geografia inóspita,

com sua formação por quatro ilhas, caracterizadas por áreas sísmicas, presença de vulcões e 70% de um território montanhoso – sofre os impactos de terremotos e tsunamis. A resiliência da população é ampliada com o empenho dos voluntários, do trabalho colaborativo, e da cultura típica no país, que organiza caravanas para distribuir brinquedos, leva a alegria para as crianças, organiza doações e distribui por meio dos veículos lúdicos os brinquedos para creches e escolas com crianças com deficiência ou com projetos para expandir o lazer para a terceira idade. Em momentos de crise, os países tendem a buscar alternativas mais criativas incluindo o brincar.

Essa perspectiva é bastante valorizada na contemporaneidade, mas faltam práticas para colocar em ação os espaços para brincar. Princípios defendidos por todos relativos à diferença e à diversidade individual, social, familiar, étnica, de gênero (Vanderbroeck, op.cit.) e a sustentabilidade indicam a necessidade da ética como outro fator importante para pensar para além do lúdico. Não se pode adotar o brincar que não atenda as diferenças individuais, as preferências étnicas das famílias, a cultura popular de diferentes segmentos da população, as escolhas de meninos e meninas, as geografias diversas que abrangem os lugares em que vivem as crianças que brincam: ribeirinhas que utilizam o rio e a natureza como o cenário para brincadeira imaginária de simular personagens do mundo social, como o de ser pescador, de condutor do barco, de vendedor de açaí ou de crianças da região das florestas que utilizam as árvores e os cipós para balançar e ter o prazer da vertigem, como o *ilinx* de Caillois (op.cit.) ou de brincar de "bafo" com figurinhas que nada mais são do que os santinhos distribuídos por candidatos a cargos políticos nas eleições, materiais fartos no período das eleições para a alegria da gurizada que se aglomera nas calçadas para jogar bafo até que as figurinhas se desgastem e se acaba a temporada das brincadeiras com esse material.

A sociedade, em cada tempo e espaço, oferece recursos do mundo natural, social e cultural que são utilizados pelas crianças em suas temporadas de brincadeiras. Mudam os recursos e permanece a estrutura do brincar. Na falta de figurinhas, servem santinhos de políticos (Guerra, 2009). Se em tempos passados

a temporada do brincar era definida pelas estações climáticas –da primavera com árvores que davam frutos para jogar, como castanhas, construir boneca com palha de milho, nas safras do milho, de pipas que se elevavam aos céus com os ventos de agosto– hoje são outras ações que iniciam novas temporadas de brincadeiras: eventos sociais, esportivos e culturais que trazem ao ar as pipas coloridas, os jogos de influência étnica, o*undokai*, uma festa tradicional da comunidade japonesa em que crianças, jovens, adultos e a terceira idade passam o dia brincando em corridas, pulando em sacos, passando o bastão, correndo com colher carregando um ovo, práticas lúdicas, em grandes espaços públicos, em que todos ganham e se divertem, ou as ruas de lazer criadas pelas políticas públicas de cidades como Bogotá ou São Paulo, em que a rua passa a ser território das pessoas e não de carros.

A diversidade dos espaços indica, ainda, práticas como a de fazer cabanas com galhos secos e folhas de árvores, que permanecem como recursos de crianças que vivem em ambientes junto à floresta, onde a vegetação é abundante; no campo, com plantas rasteiras, gramíneas e pequenos arbustos.

A sustentabilidade no brincar requer a consciência da importância dos impactos sistêmicos entre a natureza, os animais e a economia na vida do ser humano desde seu nascimento e na qualidade de vida de toda a população. O ser humano requer o desenvolvimento social por meio de ambientes de bem-estar e de inserção social, por meio de inúmeras práticas como o uso dos recursos existentes na natureza ou de materiais descartáveis como caixas de papelão para produzir brinquedos e brincadeiras que garantam essa sustentabilidade. A orientação pode ser vista nas escolas infantis onde crianças usam peças de construção gigantes para montar e desmontar a casa feita com material de madeira ou plástico resistente, em que é necessário um grupo de crianças e o uso de martelos para juntar as peças com encaixes. O desafio é a construção de uma casa feita por um grupo de crianças que utilizam estratégias para dar conta de seu projeto de brincadeira (Kishimoto, 1997). Da mesma forma, construir mobiliário com caixas de leite é uma brincadeira gostosa que envolve crianças, pais e brincantes que usam sua criatividade para produzir

camas, banquinhos, sofás, fogões, mobiliário para organizar ambientes para brincadeiras imaginárias. A ação lúdica que se expande com novos cenários para brincadeiras imaginárias, sem o descarte constante dos brinquedos revela que se respeita o desenvolvimento social e a sustentabilidade. Brincar fora da sala, em parquinhos ou *playgrounds* que ofereçam áreas com terra, água, grama, areia, pedriscos, árvores frutíferas, arbustos para se esconder e plantas com flores que formam ambientes externos com biodiversidade necessária para o convívio com plantas, borboletas, passarinhos e insetos oferecem ricas oportunidades para um brincar que respeita a natureza.

As brincadeiras e os brinquedos não nasceram como tais. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrológicos, relações com a magia, representações sobre a natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas. Muitos preservam-se até os tempos atuais e aparece em diversas situações, como parlendas de invocação à Luapraticadas antigamente no Egito em a Babilônia que aparecem nos textos religiosos por volta de 3.000 anos a.C. Nos dias atuais, elas são encontradas entre os índios da América, negros da África, primitivos da Austrália e da Polinésia, indígenas da Ásia e no Brasil; em Rondônia, sobrevive como o oferecimento da criança à Lua: "Lua luar. Pega este menino. E ajuda a criar."

No Pará, surge a versão para auxiliar os primeiros passos da criança "Lua luar!Faça Roberta (nome da criança) Caminhar" (Heylen, 1991: 21).

Adultos e crianças utilizam parlendas como importante recurso para a expressão da linguagem. Ouvindo as parlendas e aprendendo sua estrutura básica a criança recria outras versões em rimas como João/bobão, Susana/banana, boneco/teteco. Muitas incorporam a rima ao seu nome ou a dos outros e se divertem "Marival al. Curibiribal Seja matutal Firi firi fal" (Idem p. 34).

Tais práticas requerem o domínio da parlenda, um signo cultural que provém do mundo social, que depois de aprendida, por meio de interações com crianças ou adultos, torna-se ferramenta para expressão lúdica. A reprodução e a recriação desse artefato cultural dependem de um brincante visto como ser social, protagonista, com poder de decisão, em suas comunidades lúdicas, que

faza recriação de outras versões. Esse processo favorece experiências na direção da flexibilidade de conduta, carregada de experiências criativas, de formas poéticas, contendo combinações de ritmos musicais, textos acumulativo se ações corporais que as acompanham.

O quadro de Pieter Brougel, "Jogos Infantis", de 1560, exposto no museu de Viena, mostra as brincadeiras de 246 crianças, que se vestem como adultos,que saltam, criam, rolam, exercem suas capacidades motoras, sensoriais, cognitivas, afetivas, além de explorar propriedades das coisas e de seres com os quais brincam. Em um quadro, o pintor fez um pouco da história iconográfica de superposições de objetos, situações e personagens de tempos de um sonho, recriando um mundo onírico, trazendo as brincadeiras que existiam em seu tempo, no século XVI (Vanden Branden, 1982).

Assim como nostempos de Brougel, homens e mulheres, meninos e meninas brincavam decabra-cega, a tela de Orlando Teruz, de 1902, retrata meninas quase adolescentes brincando de cabra-cega, tendo no fundo as favelas que se iniciavam nos morros do Rio de janeiro (Jordão, 1979). Encontra-se também na cultura popular da Idade Média e do Renascimento, conforme Bakhtin (1999), caracterizada pelos jogos de todos os tipos, o riso, o carnaval, descritos com maestria em obras como *Gargantua*, de Rabelais, que mostra jogos típicos da tradição dos tempos passados, incluindo a cabra-cega, que envolvia crianças e adultos. No século XVI, camponeses e fidalgos brincam de cabra-cega, assim como os adultos na casa da Grande Mademoiselle, no Hotel de Rambouillet (Ariès, 1978), mostrando um tempo em que o brincar era compartilhado por adultos e crianças.

Outro jogo de adulto conhecido como jogo do bicho, citado por Caillois (op.cit.), como prática lúdica típica do Brasil, já centenário, continua presente no contexto brasileiro estimulando a imaginação de brincantes adultos. Com certidão de nascimento no Rio de Janeiro, o jogo do bicho é visto segundo estudo dos antropólogos Roberto DaMatta e Élena Soárez (1999) como um ritual e um totemismo que relaciona bichos aos números, aos seres humanos e aos fatos do

cotidiano, para compreender seus componentes simbólicos e a criatividade do povo brasileiro.

O conceito de rito provém do antropólogo Lévi-Strauss (1970), que na obra *O pensamento selvagem* descreve como a cultura dos povos selvagens concebe o jogo da bola entre adultos como um rito. Cita o caso dos povos gahuku-gama, da Nova Guiné, que aprenderam o futebol e o jogam vários dias seguidos, até que se equilibrem as partidas ganhas e perdidas por cada equipe, o que equivale a um ritual. Outro exemplo de rito é o dos índios Fox, nas cerimônias de adoção, que tem como finalidade substituir um parente morto por um vivo, para que o morto possa descansar. Nesse caso é sempre o grupo do adotado que deve ganhar a partida. Os jogos representam sempre uma homenagem ao grupo dos vivos, que devem ganhar as partidas.

> "Se o homem (o defunto) por quem se celebra o rito de adoção era um tokana, os tokanagi ganham a partida. Os kichoagi não podem ganhar. E, se a festa se realiza para a defunta kicko, os kickoagi ganham e são os tokanagi que não podem ganhar" (Michelson I apud Lévi-Strauss, 1970: 53).

O jogo do bicho é um dos raros jogos com certidão de nascimento: surgiu no Rio de Janeiro, no final do século XIX, quando um barão resolveu instalar uma prática de vender ingressos com nome dos bichos, com premiação em dinheiro, como mecanismo de sustentação de seu zoológico. A investigação sobre esse tema, realizada por antropólogos como DaMatta e Soárez (op.cit.), no Rio de Janeiro utiliza concepções de totemismo, de rito e estruturalismo do pensamento de Lévi-Strauss (1970; 1986).

O interesse pelo tema surge quando DaMatta, ainda menino de 9 anos, nos anos de 1940, em Niterói, sugere à avó jogar no elefante e, ao acertar no bicho, recebe dinheiro para comprar um punhado de chocolates, pois deu "elefante na cabeça" (DaMatta; Soárez, op.cit., p. 12). O sabor da participação em condições de igualdade com outros é vivido ao se sentir "capacitado a acertar no jogo do bicho" (*idem*. p. 11) e perdura ao longo de sua vida. Esse interesse se renova com a orientação de sua mestranda Elena Soárez, na área da Antropologia Social do Museu Nacional, que se dispõe a pesquisar o tema, na

década de 1990, ao utilizar como metodologia de estudo o mergulho no contexto do jogo do bicho, efetuando entrevistas com jogadores contumazes, acompanhando o ritual de dois jogadores ao longo de um ano, ouvindo seus palpites e narrativas, penetrando nos recintos escondidos e protegidos do jogo do bicho, além de utilizar obras que descrevem as formas que os usuários dominam para analisar os princípios da classificação dos bichos da lista e seus palpites.

O foco desse estudo é demonstrar que o ritual do jogo do bicho relaciona números, animais, seres humanos e eventos sociais tendo como base teórica o totemismo analisado em três perspectivas: 1. pela probabilidade de ganhar; 2. por uma postura hermenêutica pessoal e biográfica, na qual bichos e números são representações dos jogadores; e 3. por uma postura estrutural, que faz parte de um sistema de crenças coletivas, de visão de homens e animais, da natureza e da cultura. Os jogadores apostam em números que variam de dezena, centena e milhar, a partir de seus palpites. Podem apostar em uma lista de 25 bichos, dependendo de seus palpites, sonhos ou eventos do cotidiano, fazendo associações com os bichos. Os autores mostram o jogo do bicho como totem e rito sacrificial. É totemismo, quando se utiliza o bicho -um animal, como um urso; ou ave, como a águia- para humanizar um conjunto de números para jogar. Alguns palpites que incluem os bichos:

> "Uma ave preta é indício de AVESTRUZ; gente esperta sugere a ÁGUIA; mulher bonita é BORBOLETA; se sonhar com fuga ou perseguição deve jogar no CACHORRO; dançarina é COBRA; força bruta é ELEFANTE; noite enluarada ou amanhecer é GALO" (DaMatta e Soárez op.cit.: 131).

Depois, torna-se um rito que coloca o bicho escolhido em um sacrifício, que é o ritual mágico do ato de apostar, o fazer a fezinha. A aposta é vista como "a tentativa de ligar deuses (bichos) e homens por meio de um 'contrato sacrificial" (DaMatta e Soárez, op.cit.: 112). Para os autores, o "jogo do bicho é simultaneamente jogo e esquema de interpretação destinado a instaurar a esperança do ganho e da mobilidade social" (p: 106). O termo "bicho" na sociedade brasileira não abrange apenas a categoria animal, mas "é um ser

social, uma entidade marginal e aberrante, que faz parte da imaginação social [...] pode ser animal, espírito, aparição ou até uma pessoa" (idem. p. 122).

Nesse jogo não vale a habilidade do jogador, pois os resultados dependem de acertar o palpite. O mundo dos bichos é diferente da realidade. Situações como a morte do apresentador de televisão Abelardo Barbosa, o Chacrinha, em 1988, que trouxe a figura do palhaço para dentro da televisão brasileira, fica na história da mídia. Já no mundo "paralelo, totêmico e hermético do jogo do bicho, [...] a morte do Chacrinha [...] é palpite para a próxima fezinha" (idem p. 158). Pode-se associar sua imagem extravagante ao pavão ou ao macaco ou até ao cavalo, pois era chamado de Velho Guerreiro. O mundo dos bichos não pertence ao domínio da história, mas carrega sinais, como os aspectos desvendados da aparência espalhafatosa do apresentador de televisão, de sua imagem de palhaço associada ao macaco. Há uma relação entre forma e conteúdo que é descoberta pelo jogador, gerando o palpite, que dá base para a aposta, o sacrifício. Há também outros aspectos interpretativos que são definidos pelos banqueiros do bicho, como os números representados pela data da morte do apresentador, do seu nascimento, de sua sepultura, a idade, a placa de seu carro, tendo menos valor durante três dias após o ocorrido. Essa hermenêutica cria uma estrutura para o jogo que não o diferencia de um jogo de azar, mas que traz a possibilidade de inventar, de criar palpites, expressando a criatividade do povo brasileiro.

Dessa forma, nesse estudo, os autores mostram que o jogo do bicho não é "resíduo primitivo" de um sistema indígena, como proposto por Gilberto Freire (1984) em *Casa Grande & Senzala*, mas um jogo que retrata uma faceta da cultura brasileira, que vê a possibilidade de ganhar, facilmente, em cada jogo, a partir de palpites relacionando bichos, estrutura de crenças, homens e números. A imaginação do povo brasileiro está atrelada a essa busca de elos entre os fatos ocorridos e sua transformação em outro universo, aos bichos.

Ainda no espaço culturalem que jovens brincam com crianças, aparecemaçõesdestinadas a veicular a paz entre os diversos povos, eliminando barreiras como cor, raça, religião, política, buscando uma visão de respeito e

integração entre as nações, a defesa da infância e a possibilidade do brincar para crianças como expressão de traços culturais e individuais. Entre as experiências lúdicas que adotam tais orientações pode-se citar asações financiadas pela UNESCO e implementadas no Brasil, com a participação do International People´s Project- IPP e o Children´International Summer Villages-CISV, em 2007. A experiência lúdica envolveujovens de 7 países: Noruega, Japão, Grã-Bretanha, Dinamarca, Itália, França e Brasil, que divulgarambrincadeiras da tradição de seus países para partilhar com as crianças que frequentam a Casa das Crianças mantida pela Beija Flor, no bairro de Perus, na cidade de São Paulo.

De que tipo de brincar se trata? Da brincadeira tradicionalqueinclui a popular. Como nem toda brincadeirapopular é tradicional, é preciso fazer algumas distinções.

A brincadeira tradicional provém daliteratura folclórica, queé totalmente popular, mas a produção popular que permanece na contemporaneidade não é folclórica. É pela antigüidade, persistência, anonimato e oralidade que se caracterizam as brincadeiras da tradição infantil (Hubert, 1983; Kishimoto, 1993). É a memória coletiva, anônima e contínua que preserva o popular e garante sua sobrevivência. A brincadeira tradicional resulta de práticas antigas de construção de brinquedos com materiais naturais e de uso doméstico, trechos de poemas, que acompanham brincadeiras de pular corda, movimentar pernas, pés e mãos ou jogar pedrinhas, de personagens da História que a simpatia popular divulgou, de partes decanções, que, pela memória coletiva, descaracterizam-se, recebendo elementos da cultura local, que é fundamental para sua preservação. O parentesco entre as brincadeiras resulta em variantesque "podem trazer as cores locais, algum modismo verbal, um hábito, uma frase, denunciando, no espaço, uma região, e no tempo, uma época", como diz Castro (1958: 34).

Enquanto o popular caracteriza-se pela geografia, diversidade espacial, que influencia a forma de objetos, materiais e artesanato, o tradicional, pela temporalidade, incluindo partes de canções, poemas, contos, práticas em desuso de adultos, que se tornam continua e persistentemente objetos do brincar infantil.

O objetivo dos jovens que participam dessa experiência é compartilhar jogos em grupo com parceiros internacionais e crianças da fase infantil, visando à cooperação, comunicação, desenvolvimento de projetos em que o brincar seja concebido como poderosa força para mudar avida diáriados participantes. O brincar, nesse caso, é visto como um fluxo, capaz de criarenergia, direcionando o foco, desenvolvendo habilidades e interesses, características que posicionam o sujeito como controlador de sua própria vida e não objeto de interesses de grupos.

Entre as brincadeiras tradicionais selecionadas, muitas são praticadas no mundo todo, da mesma forma ou com pequenas alterações nas versificações ou regras do brincar ou de seu uso. A cultura evolui, é viva. Aspectos do passado que já não têm sentido são eliminados ou alterados, todos, porém, expondo o "espírito do brincar" (Sutton-Smith, 1986) de cada cultura. O espírito do brincar é visível entre os antigos gregos e em muitas culturas tribais. Contemplar os deuses brincando, constrói a visão de que obrincar contestativo é parte da vida divina. O espírito do brincar, neste caso histórico, enfatiza dualidades, como o conflito, a desordem, a irracionalidade e a espontaneidade. O modo de vida das populações, em decorrência da urbanização, traz nova teia de relações, criando outras tonalidades no tecido social e modifica o espaço e o tempo do brincar.

O brincar confinado, supervisionado visa à eliminação de elementos indesejáveis. Historicamente, o brincar, pouco importante no início, torna-se idealizado como conduta de criança, crescentemente controlado por instituições como escolas, esporte, brinquedos e TV. As teorias do brincar se basearam na disjunção criança – adulto, o que leva Sutton-Smith (op.cit.) a alertar para o controledo brincar, ao longo da história, seu uso para outros fins, como o religioso, pedagógico e político, visão que nega a possibilidade de o brincar enfrentar o poder.

Divergindo dessa realidade de ausência do brincar, propõe-se que o brincar seja visto como uma experiência ótima, em profundidade, como um fluxo que o próprio sujeito controla, quando entra e sai do brincar,que gera o envolvimento, caracterizado por uma atitude de concentração, foco, reação

imediata, controle de suas ações, autoconfiança, energia, percepção da duração alterada parece coadunar-se com os novos tempos. O conceito de 'fluxo', de Mihahy Cikszentmihayi (apud Brougère, 2005), por representar não só uma vivência mas uma experiênciaotimizada, coloca o sujeito em nível deenvolvimento profundo, dando-lhe o controle.Basta,para isso dispor de um acervo de brincadeiras, flexibilidade e comunicar-se com outros para a expressão do lúdico. É esse novo espírito dos tempos que se quer criar.

Quando jovens decidem compartilhar sua cultura com outros, de países diferentes, aprendem e ensinam brincadeiras nas quais utilizam suas habilidades, cooperam, interagem, criam projetos comunitários. A interação entre os brincantes de culturas distintas não pretende a apropriação e a integração das brincadeiras, com a perda das especificidades culturais. Divulgar variantes evita práticas dedominação. Conhecer as diferentes formas de brincar e especificar as regras de uso para cada cultura é respeitar o outro, a cultura original. É a interculturalidade (Kincheloe, 1999) que se busca na experiência que será analisada em seguida.

Especificidades culturais dos jogos

Oito brincadeiras descritasna experiência lúdica desses jovens têm a bola como objeto lúdico. Rasmussen (2003) investiga as razões da preferência por esse brinquedo, examinando o movimento da bola, suas funções na mitologia e contos de fadas para revelar seus mistérios. Na mitologia antiga, a bola aparece como símbolo do poder dos deuses e controle sobreo homem e nos contos, como meio de aproximar amantes. Nos tempos modernos, a forma de mover, subida e queda são símbolos da existência humana. O fascínio da bola tem a ver com sua forma redonda, o que levou Froebel (1897) a escolhê-lacomo o centrode sua teoria pedagógica. A bola temo mágico poder decolocar o corpo em movimento. Ao rolar, voar ou pular, é uma imagem arquetípica do brincar profundamente enraizado no corpo humano (Rasmussen, op.cit.).

A ontologia do jogar é explicitada por Gadamer, em*Wahrheitt und Methode* (1965, apud Rasmussen, op.cit.): "Todo jogador é um ser jogado"

(p.157). O dinamismo com que o jogador se envolve com a bola cria um processo cíclico contínuo, que dificulta o posicionamento de ambos. O jogar, neste caso, tem dois pólos: o homem e a bola. Não é possível diferenciar sujeito e objeto. "Jogar é sempre jogar com alguém ou com alguma coisa, que também joga com o jogador", diz Buytendjk (1922, p. 118, apud Rasmussen, op.cit.: 158). Para Rasmussen na dialética entre o mover e ser movido está o fascínio e o mistério da bola,razão pela qual a mitologia clássica considera a bola brinquedo dos deuses. Na poesia, de Rilke, no século XX, a bola, com seu movimento imprevisível,torna-se o símbolo do homem moderno na sociedade sem deuses.

Nos tempos pré-colombianos, no México, deuses definiam a geometria da cidade, a agricultura e as oferendas humanas. Nas terras áridas da Sinaloa, povos sedentários dependiam das chuvas para as plantações. As semeaduras e colheitas eram presididas pelos calendários e rituais rigorosos. Pedia-se água aos deuses e, para obtê-la, os guerreiros empenhavam suas vidas no jogo, onde os vencedores talvez fossem sacrificados. Seu danguefertilizava o solo e o jogo ritual culminava com oprêmio aos eleitos (Uriarte, 1982). Jogar a bola, à semelhança dos povos pré-colombianos, conforme práticas milenares, com os braços, coxas, antebraço ou mão caracterizam os diferentespertencimentos culturais.

Nas terras fronteiriças da Beira Alta e Trás-os-Montes, de nossos irmãos portugueses, a 'pelota', do latim 'pilota ou pila, significa péla, pequena bola. A origem da pelota remonta à Idade Média e está relacionada com o jogo da péla (jeu de paume) praticado na França, com duas variantes: péla comprida ecurta. A comprida, de origem rural, com raízes no culto solar era jogada ao ar livre. A bola era golpeada à mão nua, depois com raquete. A péla curta jogava-se em espaços cobertos, nas paredes, como na Espanha, na região basca, nas paredes das igrejas (Serra e Veiga, 1989). Os jogos de bola eram praticados na França, em festividades da Igreja, desde o século V, ena Inglaterra, após o século XII, no período carnavalesco, em batizados e casamentos. No final do século XIV, começa na França, a construção de salas para o jogo da péla.

O jogo tradicional participa da cultura popular pelo processo coletivo de criação e recriação baseado na herança acumulada. O jogo de bola é exemplo

desse dinamismo, comunicado de um grupo social a outro. Despojado do sentido mítico-religioso do passado, responde à necessidade coletiva da recreação. A transmissão desse jogo entre as famílias e as crianças cria o processo de resistência da cultura popular que se transforma em tradição.

Jovens da Noruega e Dinamarca, na experiência lúdica do CISV, mostram a tradição do jogo da bola contra a parede: pegá-la com uma ou duas mãos, bater palmas, deixar repicar no chão, passar por debaixo da perna, ficar de costas e jogar por cima da cabeça, regras similares às práticas nos muros de igrejas.

No quadro Jogos Infantis, de Bruegel, de 1560, hácerca de 96 brincadeiras, como em um catálogo de jogos que parecem perdurar até os tempos atuais. Seria a mesma cultura lúdica? Sim e não. Os jogos não têm os mesmos significados e funções e modos de execução. Na brincadeira de roda "O meu chapéu tem três pontas", que consta da relação dos jogos apresentados no Projeto pela Dinamarca, Noruega, Grã Bretanha e Brasil, os gestos são os mesmos, mas a Noruega, substitui, no final da música, os sons graves por agudos, uma peculiaridade local.

Brincadeiras de acertar a bola em crianças do time adversário, 'queimada' no Brasil,"kannonball"/"doedbold", na Noruega e Dinamarca , "dodge ball", no Reino Unido e "dochiball" no Japão, são muito similares, mostrando aspectos da universalidade dos jogos. O "docciball',nada mais é que a pronúncia recriadade "dodge-ball"do Reino Unido ebrincadeira típica do período de 1950 a 1970, no Japão. Segundo o folclorista japonês Kunio Yanagida (in Sato, Kobayashi, Nakamura, Ogawa, Tada, s/d.), as crianças não brincam exatamente da mesma maneira que seus antepassados, porque modificam regras, para dar prazer, acomodar participantes ou atender a objetivos do momento. A maioria das brincadeiras tradicionais japoneses foi popularizada na era Edo (séculos XVII e XVIII). Algumas provêm da era Nara (séculos VIII a XIX a. C), e era Heian (Séculos IX a XI). O "Janken" (tesoura, papel e pedra) é o exemplo mais claro de preservação: a fórmula de seleção dos jogadores veio com a imigração japonesa no Brasil, em 1908.

Muitas brincadeiras tradicionais que envolvem bater palmas, "janken", origâmi fazem parte das brincadeiras familiares e da rotina de atividades nos jardins de infância japoneses, que tem como proposta o brincar livre (Kishimoto, 1997).

A fórmula de seleção conhecida como "Joquem Pô", embora originária do Japão, foi divulgada, durante a jornada lúdica, por umnão nikeido nosso país, o que mostra a forte penetração da cultura japonesa, divulgada por 1% de sua população. A reconstrução, no processo da oralidade, é visível na diversidade de registros: João quem pôs, Jonquem Pô, Joquem Pô, Janquem Pô, nomes que definem o pegador em jogos que envolvemações de correr.

Muitas brincadeiras de movimento são acompanhadas de cantigas. "Darumasan ga koronda" (Japão) utiliza a parlenda do Daruma, monge indiano, o fundador do Zen Budismo, que veio da China em 520 AC (Baten,1995). Nos tempos atuais, o boneco Daruma, com um dos olhos sem pintura, é presenteado a quem quer uma graça e quando a consegue deve pintar o outro olho.

O calendário de festas e eventos anuaisestimula a preservação das brincadeiras tradicionais. Oorigâmi, desde tempos antigos, faz parte dos rituais xintoistas e budistas em oferendas e ornamentação, prática que se prolonga até os dias atuais e são muito comuns nos jardins de infância froebeliano. Dobrar o "tsuru", a dobradura mais representativa da cultura japonesa, é fácil, quando se aprende desde pequeno a dobrar papéis.

Entre as brincadeiras divulgadas pelo Brasil encontra-se o jogo pré-histórico conhecido como cinco marias, três marias, jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos nécara, etc. Na Antigüidade, os reis o praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar.

As cinco marias, no Cariri, região nordestina do país, são chamadas de jogo do xibiu. Os tentos com que as meninas jogam entre si não são pedrinhas, como em Fortaleza e noutros lugares, mas de coco de macaúba, palmeira da região. O fruto, com casca dura e quebradiça, é recoberto de polpa amarela, cheirosa e pegajosa, de sabor muito apreciado pela meninada. Quando a macaúba seca ao sol, ou quando é ruminada e expelida pelo gado, forma o xibiu,

que serve para os bilros das almofadas de rendas e comotento. Conforme a quantidade dos tentos que se pegam na mão empalmada ou outras manobras com a mão, as denominações variam (Figueiredo Filho, 1966). O brincar com xibiu mostra o vigor da cultura caririrense.

Brincar com pedra ou saquinhos recheados com feijão, arroz ou pedrinhasacompanhada de versinhos é prática de vários países. No Brasil, a cantiga Escravos de Jo, variante do Distrito Federal (Castro, op.cit.) acompanhao passar da pedrinha, ao ritmo da parlenda. Variações de partes da cantigaevidenciam aspectos da cultura local.

Nota-se a circularidade das experiências lúdicas, fruto de hibridação de culturas, na similaridade dos jogos de movimentos, em que os participantes se colocam em fila, como o "brobrobrille', brincadona Noruega e Dinamarca, conhecido no Brasil como bomboquinha. Denominações locais marcam a especificidade, mas a universalidade continua presente nas regras do brincar.

A literatura oral abrange diversidade de produções literárias para os que ainda não lêem, desde história, canto popular e tradicional, danças de roda, cantadas, ronda e jogos infantis, cantigas de embalar entre outros. As cantigas de rodas têm versões diferentes, conforme as regiões ou locais. "Fui à Espanha" utilizada pelos jovens brasileiros incorporam versos de outras cantigas. A prática de substituir versos, palavras ou frases aparecen a cantiga Atirei o pau no gato, em que o berro se transforma no miado do gato (Castro, op.cit.), em Fortaleza.

Brincar de rodar o pião, prática antiga e universal, aparece desde tempos antigos, nas pinturas de vasos gregos de 2500 anos. No Brasil tal prática ocorreem todos os Estados.

Emmuitas localidades joga-se o pião acompanhado de pequenos versos. Quando afieira dá um nó e o pião fica prisioneiro no próprio cordão, surge o "amarra o bode" ou "mata-cobra". A prática do 'racha' com o pião é comum em várias partes do Brasil. No "Pião Nica-do-Racha", as 'nicadas' são as bicadas. Há piões feito de brejaúva, porongos ou cabaças, natribo Taulipang, no início do século XX, eram feitos de tatami redondo e oco com um furo em um dos lados.

Em ângulo reto, a bola é atravessada compauzinho duro e vermelho, fixado comcera preta (Kishimoto, 1992).

Acantiga "Twinkle, twinkle, little star", baseada em poema das irmãs Jane e Ann Taylor, 1806 de Colchester, na Inglaterra, é um poema antigo que faz parte do repertório das crianças inglesas. Em "Alice no país das maravilhas", de Lewis Carroll, uma obra publicada em 1865, o personagem Chapeleiro, parodiando a primeira estrofe do poema, substitui "Pisca , pisca, estrelinha", por "Pisca, pisca ó morcego", um jogo de palavras, tão ao gosto das crianças. A paródia parece ter relação com fato ocorrido na universidade, de ummorcego voador de brinquedo, que saiu voando e caiu na bandeja de chá, o que reitera o ato lúdico distante do cotidiano (Carroll, 2002, p. 71,72). Jovens ingleses do CISV, estimulados pelo fluxo do brincar contribuem para a presença no Brasil dessa brincadeira, em outros espaços e tempos.

Frére Jacques, cantada em vários países, conforme informante da França, datada do século XVII, evoca a preguiça dos monges, que despertam ao soar dos sinos. O nome *Jacques* vem dos religiosos jacobinos que davam suporte aos peregrinos. Na Inglaterra, é *Brother John* e, na Colômbia, *Señor Jacob.* A substituição dos personagens locais é que dá identidade cultural à brincadeira. Esse poder típico dos brincantes de fazer modificações e criar versões, desenvolve a atitude lúdica, a experiência profunda de tomar decisão e fazer valer suas intenções. Outras brincadeiras interativas entre a mãe e a criança pequena envolvem movimentos de dedos e mãos, acompanhados de cantigas, como *Litte Peter Edderkop* que em canta crianças dinamarquesas. "Aranhas" sobem pelas paredes ou pelo corpo das crianças, acompanhadas pela cantiga *A Dona Aranha* fazem parte do repertório brasileiro à semelhança de*Incy Wincy Spider*, na Noruega. A poesia e o jogo destinam-se a estabelecer formas de imaginação e de expressão, por meio de palavras e gestos, evidenciando a tensão da emoção expressa em atos comunicativos (Huizinga, op.cit.).

A antiguidade dessa modalidade de brincar é atestada por Susan Blow (1897), que divulga as brincadeiras interativas dos tempos froebelianos, do século XIX, que mostra como os versos cantados acompanhavam os movimentos

ritmados das crianças e suas mães, bastante similares às descritas pelos jovens do CISV.

Entre as brincadeiras conhecidas universalmente, a amarelinha, tem inúmeras variantes, denominadas no Brasil como maré, sapata, avião, academia, macaca, na Dinamarca, *hinke*, na França, *marelle* e na Grã-Bretanha, *hopscotc,* uma forma do antigo jogo romano dos odres, em que os jogadores, untados com azeite saltam, num pé só, sobre sacos feitos com a pele do bode.

Brincadeiras de movimentos, como corrida, pular corda, pular o elástico, fazer fila, brincar com pernas, pés e mãos, pega-pega, esconde-esconde, comuns em todas as partes do mundo, carregam elementos simbólicos. O esconde-esconde tem associações simbólicas com Dionísio, o menino deus. Conhecido no Brasil, como picolé, manja, manjar, mancha, pilha e moçambê, sua regra básica é a perseguição: um pegador e outros que devem correr ou esconder-se para não serem pegos. O confronto, típico deste jogo, leva a imaginação infantil buscar personagens em sua cultura: na Inglaterra, aperseguição entre baleias e golfinhos, na Dinamarca, entre mulheres casadas e viúvas. No Brasil, nos tempos da escravidão, a brincadeira "Capitão do Mato agarra a negra" ou "Nego fugido", configura o jogo de perseguição. Hoje, as crianças brincam com personagens do mundo fantástico ou de traficantes e polícia (Kishimoto, 1993). Ainda há variações em que o pegador indica uma cor para ser procurada, como elefante colorido, no Brasil e "Stregacomanda colore", na Itália.

Os jogadores geralmente desconhecem o motivo que, no passado, originou o jogo. Não obstante, persiste a recordação de como jogar, baseado na vida cotidiana, memória coletivaque se torna individual. Ao conservar uma tradição, cria-se a possibilidade de projetar o jogo para o futuro. Muitos povos mantêm suas tradições pela oralidade. Os relatos, mitos, lendas, contos e crônicas não escritas constituem a memória histórica de coletividades humanas e a substância social da memória de cada brincante (Bosi, 2003). Outros circulam pelo mundo midiático, utilizando-se de outras formas de comunicação.

A perenidade das brincadeiras é similar à narrativa que tece o fio da memória e da vida, de geração em geração, como a dos galos que tecem as

manhãs do poeta brasileiro João Cabral de Melo Neto ou, o nascimento do neto, que tece ofio das brincadeiras da infâncianas telas de Portinari, trazendo os piões, pipas e pula selados tempos de Brodósqui.

Mudam suas formas de transmissão e conservação e não prevalecem apenas formas orais, há outros meios iconográficos e midiáticos, favorecidos pelas novas tecnologias e meios de comunicação. Desse modo, pode-se dizer que o brincar do passado continua no presente, modificando sua forma de transmissão, com conteúdos e materiais que acompanham os novos tempos, mas permanece a estrutura da brincadeira, o que motiva o historiador Michel Manson (2001) a descrever a história do brinquedo intimamente relacionada com a infância que preserva uma estrutura lúdica que é sempre a mesma.

É difícil explicar como as brincadeiras populares foram tecidas e tornaram-se tradicionais, devido à ausência de documentação, mas a tessitura, continua oferecendo aos jovens e às crianças a oportunidade de dar seqüência ao processo, tecendo o brincar, como Rapumzel fez com suas tranças. Se os contos de fada criam os primeiros narradores, a cultura infantil de anônimos brincantes perpetua a cultura lúdica. Essa tarefa requer elementos, como mitos, rituais religiosos, romances, contos e práticas diversas, abandonadas por adultos, que se transformam em expressões lúdicas, mas que só se tornam fato social pelo contato entre brincantes (Brougère, 1995).

O contar história e o brincarsão da esfera dapaciência e da preguiça. Lafarge (2000) reivindica o direto à preguiça, assim como nos recantos de Minas Gerais, mulheres mineiras, representam a cultura lúdica bordando pacientemente os pontos que vão dando forma às brincadeiras na trama da tela. Otempo do brincar é outro, não se olha o tempo passar. Numa sociedade em que tempo é dinheiro, o tempo da narrativa e o do brincar torna-se "não tempo" e exclui o ócio (Puig e Trilha, 2004).

Como no fio da história, o jogo e a brincadeira faz a tessitura com a imaginação, característica universal do brincar e do jogar. O lúdico só existe, quando brincantes assumem significados simbólicos em situações comunicativas. Para Bateson (1998), 'isso é jogo', é o sinal para a entrada no mundo imaginário.

Com qualquer coisa, elementos da natureza, restos da construção, complementa Benjamin (1984).

Recibido: 22/11/2013

Aceptado: 25/11/2013

Bibliografia

ARIÈS, P. (1978) *História social da criança e da família*. 2. ed. Guanabara, Rio de Janeiro.

BAKHTIN, M. (1999) *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*: o contexto de François Rabelais. 4. ed. Hucitec/Editora UnB, 1999, São Paulo.

BATEN, L. (1995) Playthings and Pastimes In Japanese Prints, ShufunotomoCo. Ltda., Japan.

BATESON, G. (1998) *Pasos hacia uma ecologia de la mente*, Lohlé-Lumen, Buenos Aires.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Resolução nº 05*, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Infantil.

BENJAMIN, W. (1984) *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. Tradução de Marcus Vinicius Mazzara, Summus, São Paulo.

BLOW, S. (1987) The songs and music of Friedrich Froebel `s mother play. In: HARRIS, W.T. (ed.) *International education series*, D. Appleton and Company, New York/London.

BOSI, E. (2003) *Memória e Sociedade. Lembranças de velhos*, companhia das Letras, São Paulo.

BROUGÈRE, G. (1995) *Brinquedo e cultura,* Cortez Editora, São Paulo.

_____________ (1998) *Jogo e Educação*, Artes Médicas, Porto Alegre.

_____________ (2005) *Jouer/apprendre*, Economica/Antropos, Paris.

_____________ (2010) Formes ludiques et formes éducatives. In: J. Bédard et G. Brougère (dir.). *Jeu et apprentissage: quelles relations?* Sherbrooke: Éditions du CRP, 2010. p. 43-62.

BROUGÈRE, G.; VANDERBROECK, M. (dir.) (2007) *Repenser l'education des jeunes enfants*. Bruxelles: P.I.E. Peter Lang.

CAILLOIS, R. (1958) *Les jeux et les homes*, Gallimard, Paris.

CANCLINI, N. G. (2006) *Culturas Híbridas*: Estratégias pra Entrar e Sair da Modernidade, Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo.

CAROLL, L. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas Atravésdo Espelho*. Ilustrações originais de John Tenniel e Intordução e notas de Martin Garner. Trad. De Maria Luiza X. de A. Borges, Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

CASTRO, Z. M. (1958) *Jogos e Rondas Infantis*, SESI, Belo Horizonte.

DAMATTA, R. E SOÁREZ, E. (1999) *Águias, burros e borboletas*: Um estudo antropológico do jogo do bicho, Rocco, Rio de Janeiro.

FERNANDES, F. (1979) *Folclore e mudança social na cidade de São Paulo*, Vozes, Petrópolis.

FIGUEIREDO FILHO, J. (1966) *Folguedos Infantis Caririrenses*, Imprensa Universitáriado Ceará, Fortaleza.

FREIRE, G. (1984) *Casa grande & senzala*, José Olympio, Rio de Janeiro.

FROEBEL, F. (1897) Education of man. Harris, W.T. (ed.) The International series. New York/London: D. Appleton and Companhy, v. 5.

GUERRA. V. L. (2009) *Temporadas de brincadeiras*. Tese (Doutorado)–Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo.

HEYLEN, J. (1991) *Parlenda, riqueza folclórica*, Hucitex, São Paulo.

HUIZINGA, J. (1951) *Homo Ludens*: essai sur la function sociale du jeu, Gallimard, Paris.

HUBERT, R. (1983) *Les jouets populaires*, Temps Actuelss, Paris.

JORDÃO, V. (1979) *A imagem da criança na pintura brasileira*, Salamandra, Rio de Janeiro.

KINCHELOE, J. (1999) et al. *Repenser el multiculturalismo*, Editora Octaedro, Barcelona.

KISHIMOTO, T. M. (1992) *Jogos Tradicionais Infantis do Brasil*, São Paulo.

________________(1993) *Jogos infantis. O jogo, a criança e a educação*, Vozes, Petrópolis.

________________(1996) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, Cortez Editora, São Paulo.

________________(1997) Brinquedo e brincadeira na educação japonesa: proposta curricular dos anos 90*. Educação e Sociedade*, v. 60, p. 64-88

________________ (2007) *Brincadeiras para crianças de todo o mundo*. (Childrens play – for children from all around the world – obra em português e inglês), Unesco, Cisv, Ambar, Hedding-Griffo, p. 11-33, São Paulo.

LAFARGUE, P. (2000) *O direito à preguiça*. Tradução de Teixeira Coelho. São Paulo : Editora UNESP/Hucitex

LÉVI-STRAUSS, C. (1970) *O pensamento selvagem*. Tradução Maria Celeste da Costa e Souza e Almir de Oliveira Aguiar. Editora Nacional; Edusp, São Paulo.

________________(1986) *O totemismo hoje*, Edições 70, Lisboa.

MANSON, M. (2001) *Jouets de toujours*, Fayard, Paris.

MOURITZEN. F. (1998) *Child Culture – Play Culture*, Department of Contemporary Cultural Studies, Denmark.

PLATH, O. (1998) *Origen y folclor de los juegos em Chile*: Ritos, mitos y tradiciones, Editorial Grijalbo, Chile.

PUIG, J.M E TRILHA, J. (2004) *A pedagogia do ócio*, Artmed, Porto Alegre.

SANTOS, B. S. (2003) *Um discurso sobre as ciências*, Cortez, São Paulo.

SARMENTO, M. J.; PINTO, M. (Coords.) (1999) *Saberes sobre as crianças*, Universidade do Minho, p. 9-22, Braga.

SATO, S.; KOBAYASHI, Y.; NAKAMURA,E; OGAWA, K.; TADA,CH. *A Study on the Traditional children´s Play in Japan*. The Japanese National Committee of OMEP: Tokyo, Japan, s/d/

SERRA, C. EVEIGA, P. (1989) *A pelota*. Contributo para a sua recuperação, Associação de Jogos Tradicionais da Guarda (Cadernos Jogo Tradição Cultura, n. 1), Guarda.

SUTTON-SMITH, B. (1983) *The Folks Stories of Children*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

__________________ (1986) The spirit of play. In: FEIN, Greta; RIVKIN, Mary*. The young child at play*: reviews of research. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 1986. v. 4, p. 3-15.

RASMUSSEN, T.H. (2003) The ball – toy of gods and man. In: BERG, L.E; NELSON, A.; SVENSSON, K. (Eds.) *Toys in educational and socio-cultural contexts*.Toy research in the late twentieth century. Part I. Stockholm: Stockolm International Toy Research Centre, p. 155-170.

TEIXEIRA, S. R. S. (2005) *A construção de significados nas brincadeiras de faz-de-conta por crianças de uma turma de educação infantil ribeirinha da Amazônia*. Tese (Doutorado em Teoria e Pesquisa do Comportamento)—Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Pará, Pará.

URIARTE, M.T (coord.) (1992) *El juego de Pelota em MesoAmérica*. Raíces y Suprvivencia, Siglo Veintiuno, Madrid.

VANDEN BRADEN, J. P. (1982) Les jeux d'enfant de Pierre Bruegel. In: ARIÈS, P.; MARGOLIN, J.-C*. Les Jeux à la Renaissance*, Librairie Philosophique J. Vrin, p. 499-524, Paris.

VANDERBROECK, M. (2005) *Éduquer nos enfants à la diversité sociale, culturelle, ethnique, familiale,* Erès, Paris.